

## ABSTRAK

*Games PUBG Mobile* menjadi sorotan publik atas peristiwa penembakan yang terjadi di Masjid Selandia Baru. Hal tersebut menjadi fenomenal di Indonesia dan menimbulkan respon beragam dari semua kelas usia karena *games PUBG Mobile* dalam konteks kepopuleran telah memengaruhi masyarakat Indonesia dengan membawa perkembangan era *e-sport* yang kompetitif, sehingga menimbulkan diskursus publik terutama dalam konteks hubungan keluarga yaitu anak dan orang tua. Kompleksitas fenomena *games PUBG Mobile* menimbulkan perbedaan pendapat diantar kedua kelompok generasi, sehingga digunakan istilah dari Mark Prensky (2001) untuk merepresentasikan kedua kelompok generasi tersebut yaitu *digital native (Dn)* dan *digital immigrant (Di)*. Oleh sebab itu penelitian ini membahas bagaimana konstruksi makna fenomena *games PUBG Mobile* oleh *digital native* dan *digital immigrant*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologis dengan teori fenomenologi Alfred Schutz, interaksi simbolik dan media equation.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa fenomena *games PUBG Mobile* menjadi realitas baru bagi kelompok informan *Dn* dan sebagai suatu perilaku negatif bagi kelompok informan *Di*. Penelitian ini menemukan motif atas tindakan sosial yang dilakukan *Dn* berorientasi pada masa lalu dan masa kini, sedangkan kelompok informan *Di* memiliki motif berorientasi pada masa lalu, masa kini dan masa depan. Kedua kelompok informan juga memiliki kecenderungan untuk menjadikan teknologi (YouTube dan Whatsapp) seperti aktor sosial yang hidup. Oleh sebab itu penelitian ini membuat kategorisasi untuk merepresentasikan kelompok informan *Dn* dalam bermain *games* dengan istilah *emotional gaming* serta kelompok informan *Di* dalam melakukan pengasuhan dan bimbingan kepada anak dengan istilah *emotional guiding*.

Kata Kunci: *PUBG Mobile, Digital native, Digital Immigrant, Fenomenologi, Emotional gaming, Emotional guiding*

## ABSTRACT

*PUBG is in the public spotlight for the mobile game shooting incident that took place at the New Zealand Mosque. It has become phenomenal in Indonesia and has generated mixed reactions from all age groups as PUBG mobile games have influenced Indonesian society by bringing the development of a competitive e-sport era in terms of popularity, causing public discourse, especially The context of family relationships, namely children and parents. The complexity of the PUBG mobile game phenomenon causes differences between the two generations, so the term Mark Prensky (2001) is used to represent two-generation groups, namely Digital Origins (Dn) and Digital Immigrants (Di). because of how this research discusses how the meaning of the phenomenon of PUBG mobile games is constructed by digital natives and digital migrants. This study uses Alfred Schutz's symbolic theory, a qualitative phenomenological method with symbolic interactions and media equations.*

*The results of this study suggest that the phenomenon of PUBG mobile games is a new reality for the Dn informer group and negative behavior for the Di informer group. This study found that the motives for the social actions performed by the digital native were past and present-oriented, whereas the objectives of the informants of Di were motives that were oriented to the past, present and future. The two informant groups have a tendency to turn technology (YouTube and WhatsApp) into a living social actor. Therefore, this study makes a classification to represent the digital native informant group in gameplay with the term emotional gaming and the Digital immigrant informant group in providing care and guidance to children with the term emotional guide.*

*Keywords: PUBG Mobile, Digital native, Digital Immigrant, phenomenology, Emotional gaming, Emotional guiding*